

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah merancang dan meneliti tokoh NALA dan DARPA MED, penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. *Three dimensional character* merupakan elemen penting dalam perancangan tokoh. Dimensi yang ada di dalamnya, yaitu dimensi fisiologis, sosiologis, dan psikologis membentuk keseluruhan tokoh sehingga tokoh tersebut lebih hidup. Hal ini membantu merancang tokoh ke dimensi yang lebih mendalam sehingga terbuatlah karakter yang bersifat utuh, bukan hanya baik secara fisiologis namun memiliki alasan sosiologis dan psikologis di dalamnya.
2. Selain *three dimensional character*, *archetype* sangat penting dalam perancangan tokoh, terutama jika berhubungan dengan alur cerita yang ingin disampaikan kepada audiens. *Archetype* membuat audiens mengetahui fungsi tokoh di dalam cerita, seperti misalnya NALA yang dirancang menjadi tokoh *ally* yang membantu tokoh utama yaitu Edwin dan DARPA MED yang dirancang menjadi tokoh *shadow* yang tidak bersimpati terhadap Edwin yang kesulitan.
3. Dalam perancangan tokoh, menentukan bentuk dasar dapat mempengaruhi persepsi audiens terhadap karakteristik tokoh tersebut. Misalnya pada perancangan tokoh NALA, bentuk yang digunakan menggunakan gabungan

antara bentuk lingkaran dan persegi yang menggambarkan bahwa tokoh tersebut kaku namun memiliki sedikit fleksibilitas dalam karakteristiknya. Selain itu bentuk persegi dan lingkaran mayoritas digunakan untuk merancang tokoh protagonis. Sementara tokoh DARPA MED dirancang memiliki bentuk mayoritas persegi karena ingin digambarkan sebagai tokoh yang kaku dan tidak memiliki emosi.

4. Warna tokoh menjadi salah satu faktor dalam mencerminkan karakteristik tokoh. Warna - warna yang memiliki karakteristik *warm* menggambarkan tokoh yang ramah sementara warna - warna *cold* menggambarkan tokoh yang biasanya memiliki fungsi sebagai antagonis di dalam cerita. Seperti tokoh NALA yang dirancang menjadi tokoh yang ramah dirancang memiliki warna jingga yang masuk ke dalam kategori *warm*, sementara tokoh DARPA MED yang bersifat kaku dan tidak memiliki simpati memiliki tekstur yang berwarna hijau yang masuk kedalam kategori *cold*.

5.2. Saran

Setelah merancang dan membuat dua tokoh robot dalam film animasi *hybrid* yang berjudul "*Machine Hearts*" yaitu NALA dan DARPA MED, penulis memiliki saran untuk menguatkan fungsi tokoh di dalam cerita terlebih dahulu. Tokoh digunakan untuk menggerakkan sebuah cerita sehingga dimensi yang ada pada tokoh harus dirancang dengan mendalam. Referensi juga menjadi suatu hal yang penting dalam merancang tokoh robot, baik tokoh robot yang ada di dalam film ataupun robot yang sudah ada di masyarakat. Mempelajari mekanisme pergerakan robot jugalah penting dalam merancang tokoh robot agar gerakannya terlihat realistis sesuai dengan

mekanisme perancangannya, dan juga memperkuat prinsip *form follows function* yang merupakan hal penting dalam merancang sesuatu terutama robot. Selain itu, penulisan skripsi yang membahas perancangan tokoh ada baiknya jika menulis dalam dua sudut pandang, yaitu sudut pandang berdasarkan dunia cerita dan sudut pandang sebagai kreator cerita tersebut sehingga penulisan akan lebih detail dan berbobot. Berkomunikasi dengan rekan yang mengerjakan *rigging* dan *environment* merupakan hal yang penting dalam merancang tokoh robot yang sesuai dengan masanya dan fungsi pekerjaannya, sehingga komunikasi antar rekan di dalam kelompok merupakan kunci utama dalam merancang tokoh yang sesuai dengan fungsi narasinya juga.